

Lección 20

# Eventos en JS

# Eventos

---

Los eventos permiten comunicar acciones realizadas tanto por el navegador como por el usuario, y ayudan a mejorar la interacción entre una persona y un sitio o aplicación web.<sup>(1)</sup>

JavaScript permite asignar una función a cada uno de los eventos. De esta forma, cuando se produce cualquier evento, JavaScript ejecuta su función asociada. Este tipo de funciones se denominan "*event handlers*" en inglés y suelen traducirse por "*manejadores de eventos*".

(1)[Eventos - Ceviche.js](#)

## Algunos eventos de JavaScript

---

JavaScript define numerosos eventos que permiten una interacción completa entre el usuario y las páginas/aplicaciones web (la pulsación de una tecla, clic o mover el mouse, seleccionar un elemento de una lista, etc).

- **keydown:** cuando una tecla es presionada.
- **keyup:** cuando dejas de presionar una tecla.
- **change:** cuando el usuario hace un cambio o edición en el valor de elementos como `<input>`, `<select>`, y `<textarea>` .
- **click:** cuando damos click en cualquier elemento del DOM.
- **mouseover:** el puntero del mouse es movido o se posiciona sobre algún elemento del DOM.
- **mouseout:** el puntero del mouse sale o se aleja de algún elemento dentro del DOM.

# Eventos en JavaScript



# Eventos en JavaScript

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
<b>onblur</b>	Deseleccionar el elemento	<button>, <input>, <label>, <select>, <textarea>, <body>
<b>onchange</b>	Deseleccionar un elemento que se ha modificado	<input>, <select>, <textarea>
<b>onclick</b>	Pinchar y soltar el ratón	Todos los elementos
<b>ondblclick</b>	Pinchar dos veces seguidas con el ratón	Todos los elementos
<b>onfocus</b>	Seleccionar un elemento	<button>, <input>, <label>, <select>, <textarea>, <body>

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
<b>onkeydown</b>	Pulsar una tecla (sin soltar)	Elementos de formulario y <code>&lt;body&gt;</code>
<b>onkeypress</b>	Pulsar una tecla	Elementos de formulario y <code>&lt;body&gt;</code>
<b>onkeyup</b>	Soltar una tecla pulsada	Elementos de formulario y <code>&lt;body&gt;</code>
<b>onload</b>	La página se ha cargado completamente	<code>&lt;body&gt;</code>
<b>onmousedown</b>	Pulsar (sin soltar) un botón del ratón	Todos los elementos
<b>onmousemove</b>	Mover el ratón	Todos los elementos
<b>onmouseout</b>	El ratón " <i>sale</i> " del elemento (pasa por encima de otro elemento)	Todos los elementos

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
<b>onmouseup</b>	Soltar el botón que estaba pulsado en el ratón	Todos los elementos
<b>onreset</b>	Inicializar el formulario (borrar todos sus datos)	<code>&lt;form&gt;</code>
<b>onresize</b>	Se ha modificado el tamaño de la ventana del navegador	<code>&lt;body&gt;</code>
<b>onselect</b>	Seleccionar un texto	<code>&lt;input&gt;</code> , <code>&lt;textarea&gt;</code>
<b>onsubmit</b>	Enviar el formulario	<code>&lt;form&gt;</code>
<b>onunload</b>	Se abandona la página (por ejemplo al cerrar el navegador)	<code>&lt;body&gt;</code>
<b>onmouseover</b>	El ratón "entra" en el elemento (pasa por encima del elemento)	Todos los elementos

# “Shortcut” Method





## “Shortcut” Method

**.onclick:** Se ejecuta cuando damos clic a un elemento del DOM en nuestro sitio, no necesariamente éste debe ser un botón, puede ser un <div> u otro tag de html. Para incorporarlo en HTML basta con utilizar el atributo “**onclick**” en un elemento HTML y especificar el código o función de javascript a ejecutar.

HTML ▾

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width">
    <title>JS Events</title>
  </head>
  <body>
    <div class="content">
      <button onclick="">Click</button>
      <h2 id="text"></h2>
    </div>
  </body>
</html>
```

## “Shortcut” Method

**.onchange:** El evento “**onchange**” ocurre cuando el valor de un elemento ha sido cambiado.

HTML ▾

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width">
  <title>JS Events</title>
</head>
<body>
  <div class="container">
    <form>
      <label>Ingresa tu nombre</label>
      <input type="text" id="name" onchange="">
    </form>
  </div>
</body>
</html>
```

## “Shortcut” Method

**.onmouseover / onmouseout:** Este evento se lanza cuando pasamos el mouse(puntero) sobre un elemento del html, para especificar gatillo de este evento en un elemento del DOM debe usarse el atributo **“onmouseover”**, respectivamente **“onmouseout”** se dispara cuando el puntero sale del área de un elemento del DOM.

HTML ▾

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width">
    <title>JS Events</title>
  </head>
  <body>
    <div class="content" onmouseover="mouseIn(this)" onmouseout="mouseOut(this)">
      <h3>Mover el puntero dentro y fuera de este elemento</h3>
    </div>
  </body>
</html>
```

# Event Handlers



## Manejo de eventos

---

- **.addEventListener:** Registra un evento a un objeto en específico, el Objeto específico puede ser un simple elemento en un archivo , el mismo documento o una ventana. Funciona en cualquier elemento del DOM, no únicamente con elementos de HTML.
- **.removeEventListener:** Se utiliza para eliminar un listener de un elemento, por lo que es obligatorio mandar los mismos valores de addEventListener.
- **.dispatchEvent:** Lanza un evento en el sistema de eventos. El evento está sujeto al mismo comportamiento y capacidades que si fuera evento de lanzamiento directo..

# Bubbling and Capturing



## Bubbling

---

Bubbling el evento se captura primero por el elemento más interior y a continuación se propaga a elementos exteriores.

```
<form onclick="alert('form') ">FORM  
  <div onclick="alert('div') ">DIV  
    <p onclick="alert('p') ">P</p>  
  </div>  
</form>
```

para terminar en <form>.

## Capturing

---

Capturing el evento se captura primero por el elemento más exterior y se propaga a los elementos internos.

```
<form onclick="alert('form')">FORM  
  <div onclick="alert('div')">DIV  
    <p onclick="alert('p')">P</p>  
  </div>  
</form>
```

El evento que primero se ejecutará es el de <form>, luego <div>, para terminar en <p>